

# 루돌로지에의 치열한 논의

『First Person: New Media as Story, Performance, and Game』

Wardrip-Fruin(Ed), Harrigan(Ed), The MIT Press, 2004

『Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media』

Harrigan(Ed), Wardrip-Fruin(Ed), The MIT Press, 2007

이 정 업\*

육군사관학교 국어과 교수

카이스트 문화기술대학원 대우교수

## 게임 스토리텔링의 고전, 『First Person』

지금으로부터 10년 전만 하더라도 게임을 하나의 학문적 대상으로 바라보고 분석하는 사람들은 그리 많지 않았다. 당시에는 게임은 그저 오락으로 여겨지거나, 기껏해야 새로운 산업적인 가능성을 지닌 매체 따위로 취급되었을 뿐이었다. 그러던 것이 최근에는 게임 개발에 대한 기술적인 연구 이외에도 게임의 서사, 스토리텔링, 구조 등과 관련된 연구들이 조금씩 나오고 있어 고무적이다. 특히 최근에는 일선 대학에서 문화콘텐츠와 게임 관련 학과들이 개설되고 있는 추세여서, 향후 게임관련 연구 인력이 더욱 확충될 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고 대학에서 게임의 스토리텔링과 관련된 기본적인 이론서로 쓸 만한 교과서는 거의 찾아볼 수 없다. 2003년 10월 디지털 스토리텔링 컨퍼런스를 KOEX에서 개최하면서 여기에 발맞추어 출간했던 줄저 <디지털 스토리텔링>(황금가지)이 있기는 하지만, 이 책은 이제 그 시효를 다한 느낌이다. 당시에는 디지털 콘텐츠들의 스토리텔링 기법을 국내에 소개하는 것만으로도 의미가 있었으나, 빠른 속도로 출시되는 디지털 콘텐츠의 발전을 고정된 책이라는 미디어로 따라잡기에는 무리가 따르는 것이 사실이다.

\* 서울대학교 국어국문학과 및 동 대학원 졸업, 육군사관학교 인문사회과학처 국어과 전임강사, 카이스트 문화기술대학원 대우교수. 저서에 <디지털 스토리텔링(공저)>, <문학의 이해>, <디지털 게임, 상상력의 새로운영토>가 있으며, 디지털 스토리텔링 관련 주요 논문으로는 <디지털 게임의 환상성과 정치적 무의식 연구>, <디지털 게임의 서사학 시론> 등이 있다.

그러던 중 2004년 겨울, 학술지에 실을 논문을 준비하다가 만난 책이 바로 오늘 소개할 『First Person』이다. 노아 워드립 프루인(Noah Wardrip-Fruin)과 팻 해리건(Pat Harrigan)이 책임 편집을 맡았으며, “New Media as Story, Performance, and Game”이란 부제가 붙어있다. MIT 대학출판부에서 2004년에 출판되었다. 필자는 당시 디지털 게임의 시점과 서사학의 연구 문제로 고민하고 있던 터라 『First Person』의 등장은 더욱 반가울 수밖에 없었다. 물론 그 이전에서 브렌다 로렐(Brenda Laurel)의 『Computer as Theatre』, 자넷 머레이(Janet Murray)의 『Hamlet on the Holodeck』 같은 고전들이 출판되었지만, 이 책만큼 게임의 서사학에 대해 고민하게 만들었던 책은 없었다.

그도 그럴 것이 바로 『First Person』에서 컴퓨터 게임의 스토리와 관련된 유명한 논쟁이 촉발되었기 때문이다. 대체적으로 인문학을 전공한 뒤 컴퓨터를 문자 매체의 연장선 상에서 연구하고 있는 자넷 머레이, 브렌다 로렐, 켄 펄린(Ken Perlin) 등의 학자들은 게임에서 스토리는 필수적인 요소이며, 일견 서사적인 구조가 없어 보이는 게임들에서도 플레이어의 참여에 의해 외적인 서사가 발생한다고 주장한다. 이들은 게임을 일종의 사이버 드라마(Cyberdrama)로 규정하면서 『The Sims』와 같이 새로운 스토리를 플레이어가 스스로 만들어낼 수 있는 게임들에 주목하고 있다.

그런데 재미있는 것은 실제로 『The Sims』를 개발한 게임 디자이너 윌 라이트(Will Wright)는 이 의견에 동의하지 않는다. 그는 게임은 환경을 디자인해주는 시뮬레이션 프로그램이며, 게임에 부가된 스토리는 그야말로 부차적이라는 의견을 표명한다. 윌 라이트처럼 주로 게임 디자이너로 이루어진 루돌로지(ludology) 진영은 한 세기가 지난 서사학이라는 학문을 통해 첨단 기술인 게임을 논하는 것 자체가 어불성설이라면서 맞서고 있는 셈이다. 그들 역시 게임 그 자체를 위한 이론적 탐구가 필요하다는 사실에는 동의하고 있다. 그러나 기존 학계에서 공인된 여러 학문, 특히 문학과 서사학이 게임의 영역을 잠식해 들어오는 것에 대해서는 이를 일종의 식민지적 침략이라 규정하는 것이다. 에스펜 아세스(Espen Aarseth)로 대표되는 루돌로지스트들은 새로운 컴퓨터 게임 연구 학문을 독자적으로 출범 시켜야 한다고 주장하고 있는 것이다.

### 『First Person』의 구성과 특징

이 책은 어느 한 필자만의 노력으로 완성된 것이 아니다. 서로 다른 25명의 필자들이 컴퓨터 게임과 뉴미디어, 하이퍼텍스트, 인터랙티브 스토리텔링 등에 관해 논문을 쓰고, 관련 학자 혹은 게임 디자이너들이 논의에 참여해 각각의 논문에 반론을 펼치거나 질문을 한다. 또한 해당 분야의 권위자들이 온라인으로 논문에 질문을 던지고, 이에 대해 필자가 응답한 내용들도 수록되어 있다. 따라서 마치 열정적인 학술 대회에 참가한 것처럼 모든 논의들

이 찬반 의견이 분분한 논쟁적인 내용으로 구성되어 있는 것이 특징이라 할 수 있다.

『First Person』은 전체적으로 보아 8개의 장으로 구성되어 있다. 1, 2장은 컴퓨터 게임에 대한 서사학자들과 루돌로지스트들의 논쟁을 수록한 논문들과 더불어 인터랙티브 드라마에 관한 입론이 주를 이룬다. 3장에서는 컴퓨터 게임과 관련된 정치적인 이슈들과 윤리적인 문제들에 관한 논문, 4장에서는 1-2장에서 논했던 서사학 논쟁은 잠시 접어두고 게임 자체의 독자적인 이론에 관한 논문들이 등장한다. 5-8장은 컴퓨터 게임보다는 주로 하이퍼텍스트와 HCI, 그리고 언어 구현 문제 등에 관해 논하고 있다. 이처럼 『First Person』이 다루고 있는 범위와 주제는 상당히 광범위하지만 모두 참여한 논쟁을 불러일으킬 수 있는 주제임과 동시에 컴퓨터 게임과 인터랙티브 스토리텔링의 미래를 내다볼 수 있게 해주는 논문들로 구성되어 있다.

“First Person”이라는 제목은 “일인칭”으로 번역이 가능한데, 이는 아마도 일인칭 슈팅 게임(FPS) 장르를 염두에 두고 지은 제목일 것이다. Valve사에서 출시한 <하프라이프 2(Half-life 2)>처럼 2인칭 소설을 방불케 하는 문제적인 스토리텔링과 뛰어난 기술력이 결합된 장르가 바로 FPS이기 때문이다. 실제로 <하프라이프 2>는 항상 뛰어난 3D 엔진을 바탕으로 FPS 장르의 선두에 서왔던 <퀘이크 3(Quake 3)>보다 많은 판매실적을 올렸다. 퀘이크 엔진을 개발한 존 카맥이 “게임에서의 스토리는 포르노의 그것과도 같다. 있으면 좋지만 없어도 무방하다.”라고 발언한 것을 무색케 했던 게임이 바로 <하프라이프 2>이었음을 상기할 필요가 있다.

### 『First Person』의 균형적 시각

『First Person』이 지닌 가장 큰 미덕은 컴퓨터 게임을 바라보는 시각에 있어서 인문학적 지식과 게임에 대한 기술적 이해의 바탕이 충실하다는 점이다. 예를 들어 인터랙티브 드라마 <Facade>를 개발한 마이클 마티아스(Michael Mateas)가 쓴 「A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games」를 읽어보면 AI 기술자답게 인터랙티브 드라마에 대한 모델링 작업을 충실히 기술해놓고 있다. 그렇지만 더불어서 그는 실제 연극 이론에도 관심을 기울여 자신이 개발한 <Facade>를 아리스토텔레스의 고전적인 연극 이론의 변형을 통해 입론화하고 있다.

뿐만 아니라 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)의 「Videogames of the Oppressed : Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues」는 브라질의 유명한 연극이론가이자 연출가인 아우구스토 보알(Augusto Boal)의 저서 『빈자의 극장(Theater of the Oppressed)』를 기초로 삼아 컴퓨터 게임을 통해 사회적이고 정치적인 이슈를 제기할 수 있는 개인의 표현 수단으로서의 게임 개념을 소개하고 있다.

또한 포에베 젤거스(Phoebe Sengers)는 「Schizophrenia and Narrative in Artificial Agents」에서 정신분석학의 방법론을 원용하여 정신분열증 환자의 언어 사용 습관과 AI를 통해 언어를 사용하는 NPC의 언어 사용 양태를 비교 분석하고 있다. 정신분열증 환자의 감각적 실어증 증상이 AI의 언어 사용 습관과 비슷하다는 지적은 향후 AI를 통해 자연어 구현을 연구하는 학자들이 깊이 새겨야 할 부분이다. 이와 같은 탐구는 연구 그 자체로만 그치지 않고 학생들로 하여금 인접학문에 대한 관심을 끊임없이 환기한다는 점에서 가치가 높다고 할 수 있다.

이처럼 『First Person』은 인문학적인 지식과 컴퓨터 기술에 대한 적절한 조화가 어우러진 서술이 돋보인다. 이 같은 장점 때문에 대학 교재로 활용하기에도 적절하다. 실제로 이 책을 카이스트 문화기술대학원의 “디지털 서사학” 수업에 교재로 사용해 보았는데, 논쟁적인 주제들로 구성되어 있어 지루하지 않아 학생들의 반응도 좋은 편이었다.

『First Person』은 인문학, 자연과학, 공학, 예술 등 다양한 학부 전공 배경을 가진 대학원생들의 기호를 두루 충족시키면서도 인접 학문 분야의 주제들까지 학습하게 만드는 좋은 지침서 역할을 했던 것이다.

### 『Second Person』과 RPG

올 봄에는 『First Person』의 후속작인 『Second Person』이 출판되었다. 전작이 뉴미디어와 게임 전반에 관한 것이었다면,

『Second Person』은 RPG를 집중적으로 분석하고 있는 것이 특징이라 할 수 있다. 놀라운 것은 국내에서 RPG를 논할 때 거의 언급되지 않는 TRPG(Tabletop Role Playing Game)부터 논의를 시작하고 있다는 점이다.

TRPG는 RPG의 시초로 디지털 공간에서 게임이 이루어지는 것이 아니라, 말판과 주사위를 가지고 게임 마스터의 지도에 의해 게임이 진행되는 아날로그 보드 게임이다. TRPG의 초기작인 <Dungeons & Dragons>의 스토리텔링에 대한 분석처럼 케이스 스터디가 풍부한 것이 『Second Person』의 특징이라 할 수 있다. 전작인 『First Person』이 논쟁적인 주제를 선정하고 관련 학자들의 질문과 반론을 통해 상호작용적인 논문의 형태를 보여주었다면, 『Second Person』은 케이스 스터디를 통해 예시를 충분히 들어 구체적인 논의를 진행하고 있다.

『Second Person』은 크게 세 부분으로 나눌 수 있다. 1부는 TRPG를 비롯해 테이블 위에서 즐길 수 있는 보드 게임의 스토리텔링을 분석하면서, 초기의 아날로그 형태의 게임들

그들 역시 게임 그 자체를 위한 이론적 탐구가 필요하다는 사실에는 동의하고 있다. 그러나 기존 학계에서 공인된 여러 학문, 특히 문학과 서사학이 게임의 영역을 잠식해 들어오는 것에 대해서는 이를 일종의 식민지적 침략이라 규정하는 것이다.

이 가진 재미의 근원과 의미의 생산 방식에 대해 탐구하고 있다. 대부분의 케이스 스터디에서 스토리 생성의 방법론을 일괄적으로 제시하고 있다는 점도 매력적이다. 물론 전자에 비해 길이가 긴 논문이 줄어들어 논의의 심도는 조금 떨어지는 느낌이지만, 예시가 풍부해 이러한 단점을 잘 보완하고 있다.

2부에서부터는 실제로 디지털 공간에서 실행할 수 있는 RPG들을 다루고 있다. 특히 RPG의 원작에 해당되는 스토리의 원형에 대한 천착이 돋보인다. 특히 크리스 크로포드(Chris Crawford)나 마이클 마티아스처럼 『First Person』에 참여했던 필자들이 자신의 과거 논문을 보충 설명하면서 연구를 심화시키고 있는 것이 인상적이다. 3부에서는 가상공간 내부에서의 게임을 넘어서서 게임과 현실 사이의 접점을 찾으려는 논문들이 다수를 이룬다. 게임을 선거 홍보에 활용한다든지, 현실의 문제를 해결할 수 있는 참여적인 매체로서의 게임의 가능성에 대해 논한다.

물론 『Second Person』에서 다루고 있는 논의들은 다분히 미국의 환경에 한정되는 경우가 많다. 한국만 하더라도 TRPG를 즐기는 유저들은 드문 편이며, RPG를 바라보는 시각 또한 미국의 입장과는 많이 다르다고 할 수 있다. 한국은 TRPG와 같은 보드 게임의 전통이 존재하지 않은 상태에서 디지털 형태의 게임이 이식된 경우라 할 수 있을 것이다. 따라서 『Second Person』의 논의를 한국의 상황에 바로 적용시키기에는 무리가 따르는 것도 사실이다.

다만 게임의 스토리텔링을 논함에 있어서 과거 아날로그 스토리텔링에서부터 시작해서 현재의 MMORPG까지의 과정을 순차적으로 착실하게 언급하고 있다는 점에서 『Second Person』이 가진 장점을 확인할 수 있다. 하루 빨리 이 책들과 더불어 MIT 대학 출판부의 게임 및 스토리텔링 관련 서적들이 번역되어서 많은 한국의 독자들과 만남을 가졌으면 하는 바람이다.